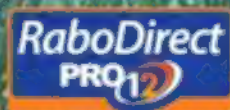


 XBOX 360



The cover art features a large, detailed profile of a player's head on the right side. In the center, a player in a black jersey is running with a rugby ball. To the left, a player in a yellow jersey with the number 5 is tackling him. Another player in a yellow jersey is on the ground in the foreground. The background shows a stadium with bright lights.

JONAH LOMU RUGBY CHALLENGE





AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels des accessoires pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Veillez à conserver tous les manuels pour une utilisation future. Pour les manuels de console de remplacement et d'accessoires, rendez-vous sur le site www.xbox.com/support.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

TABLE DES MATIERES

Garantie, Aide & Soutien	ii
Xbox LIVE	ii
Maîtriser le jeu	1
Menu Pause	6
Menu principal	7
Match unique	8
Entraînement	8
Compétitions	9
Mode Carrière	10
Jeu en ligne	11
Personnaliser	12
Aide & Options	14
Magasin Rugby	15
Credit	16

NAVIGATION DANS LE MENU PRINCIPAL

Naviguer dans les options



Sélectionner / Avancer

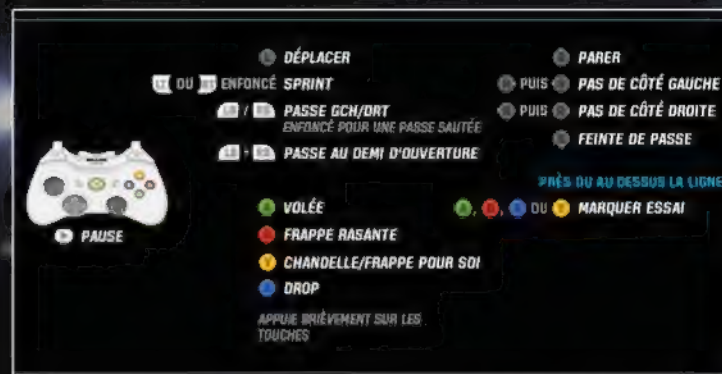
A

Annuler / Revenir

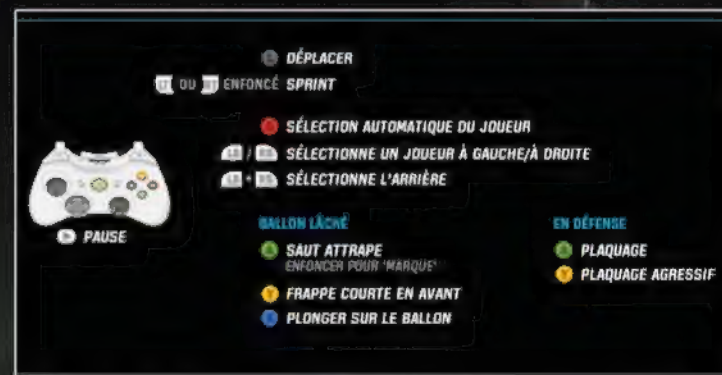
B

MAÎTRISER LE JEU

Avec le ballon



Sans le ballon



MAÎTRISER LE JEU

Mêlées spontanées



La mêlée spontanée est formée lorsqu'un joueur est plaqué au sol.

Appuyez sur la touche **A** pour que votre joueur le plus proche rejoigne rapidement la mêlée.

Appuyer à nouveau sur **A** fera venir d'autres joueurs dans la mêlée. Ajouter des joueurs à la mêlée met votre ligne défensive en danger, attention à ne pas vous concentrer exclusivement sur la mêlée dans certaines situations.

Appuyez sur **B** pour que des joueurs rejoignent la mêlée de manière agressive, seuls les avants se joindront alors à la mêlée et auront un impact important. Cependant si aucun avant ne se trouve à proximité du déblayage, ils risquent de mettre trop de temps à arriver.

Après avoir remporté la mêlée les joueurs peuvent appuyer sur **Y** pour réaliser une frappe haute à partir de la mêlée.

MAÎTRISER LE JEU

Alignements



L'alignement est formé lorsque le ballon est en touche.

La remise en jeu

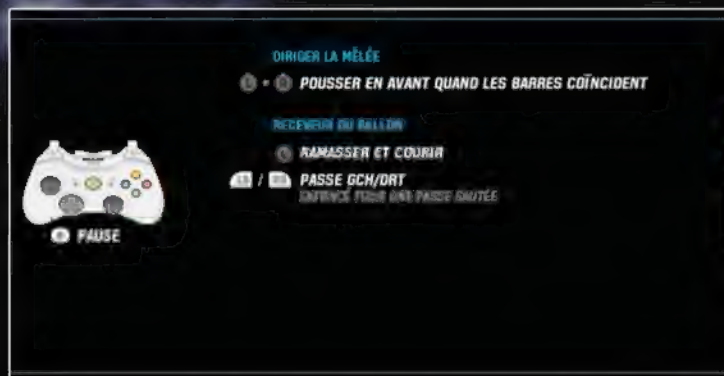
- o Utilisez le stick analogique droit pour passer d'un groupe de joueurs à un autre.
- o Utilisez le stick analogique gauche pour déplacer les groupes le long de l'alignement.
- o Appuyez sur la touche **Y**, **B** ou **A** pour lancer au joueur sélectionné lorsque l'indicateur se trouve dans la zone colorée.
- o Lancer d'un côté ou de l'autre de la zone colorée résultera en un lancer illicite.

La saisie

- o Appuyez sur la touche **Y**, **B** ou **A** pour sauter et intercepter le lancer.
- o Les joueurs peuvent choisir d'attraper le ballon, le passer ou le taper.

MAÎTRISER LE JEU

Mêlées



La mêlée peut être formée après une pénalité, un en-avant ou un envoi en touche.

- o Les joueurs doivent pousser les deux sticks analogiques vers le haut au meilleur moment afin d'engager avec le plus d'impact possible.
- o Une fois la mêlée engagée, tout se jouera sur le timing et la capacité à pousser vers le haut les deux sticks analogiques lorsque les lignes se rejoignent au milieu de la zone colorée.

Plus les lignes sont éloignées du point central lorsque la poussée est exercée et plus la poussée en résultant sera faible.

MAÎTRISER LE JEU

Mauls



Le maul est formé lorsque le porteur du ballon est impliqué dans un plaquage contesté mais ne tombe pas au sol et où à la fois le plaqueur et le plaqué restent debout.

Les joueurs entrent alors dans un maul en appuyant à répétition sur **X** et vont tenter de gagner du terrain en repoussant l'opposition. Les autres membres de l'équipe sur les côtés ont le droit de se joindre au maul et de pousser les joueurs en avant.

Si le porteur du ballon est forcé de reculer et met trop de temps à jouer le ballon, il court le risque d'une pénalité.

But


Le tir au but a lieu après qu'un essai soit marqué ou peut être choisi lorsqu'un tir de pénalité est accordé à une équipe.

Utilisez haut ou bas sur le **L** pour placer le ballon sur le terrain dans la zone de tir des joueurs. Le ballon passera au jaune ou au rouge en fonction de son placement par rapport à leur zone de tir optimale.

Une fois le ballon placé, utilisez gauche ou droite sur le **L** pour ajuster votre visée. Appuyez sur **A** pour confirmer votre visée.

Un cercle apparaît autour du ballon une fois qu'il aura été placé, la zone de couleur représentant la précision optimale. Arrêtez dans cette zone la ligne en mouvement en appuyant sur **A** pour donner le coup de pied.

MENU PAUSE

Appuyez sur la touche  en cours de jeu pour afficher le "Menu Pause" du jeu.

Faites votre choix parmi Reprise Jeu, Gérer équipe, Aide & Options, Choisir son camp, Recommencer match, ou Quitter match.

- o Reprise jeu - Sélectionner pour revenir au match.
- o Gérer équipe - Sélectionner pour gérer votre équipe, assigner un capitaine, assigner un buteur et permuter les joueurs.
- o Aide & Options - Sélectionner pour voir les commandes, ajuster la caméra et les graphismes, ou régler les options de son.
- o Choisir côté - Sélectionner pour choisir un camp différent à contrôler pendant le match.
- o Recommencer match - Sélectionner pour redémarrer le match.
- o Quitter match - Sélectionner pour quitter le match et revenir au menu principal.

BLESSURES

Un remplacement aura lieu si un joueur est blessé en cours de partie. L'écran remplacement apparaîtra lorsqu'un joueur est blessé. Sélectionnez un joueur du banc de touche afin de remplacer votre joueur blessé. Le remplacement sera automatique pour les équipes dirigées par la console.

MENU PRINCIPAL

- o Match Unique - Sélectionner pour jouer un unique match entre deux équipes.
- o Entraînement - Sélectionner pour voir des didacticiels, les règles en vidéo ou courir et vous entraîner.
- o Compétitions - Sélectionner pour jouer une World Rugby Championship, un Rugby 15, le Tri Nations, le Quad Nations, l'Euro Nations, le Euro Rugby Club Championship, la ITM Cup, l'Aviva Premiership Rugby, la Bledisloe Cup Series, le TOP 14 Orange, le RaboDirect PRO12.
- o Mode Carrière - Sélectionner pour démarrer une carrière et contrôler des équipes durant 13 saisons.
- o Jeu en ligne - Sélectionner pour jouer un Match rapide en ligne, voir les Classements en ligne ou jouer un Match privé en ligne.
- o Personnaliser - Sélectionner pour créer et modifier des joueurs, des équipes ou des compétitions.
- o Aide & Options - Sélectionner pour ajuster les options des commandes, de la jouabilité, de la caméra & des graphismes, du son ou voir les crédits.
- o Boutique Rugby - Acheter le contenu déblocable de Rugby Challenge.

MATCH UNIQUE

Sélectionnez deux équipes issues des différentes compétitions pour jouer un unique match rapide.

L'écran match simple vous permet de sélectionner deux équipes qui s'affronteront. Appuyez sur **A** pour confirmer la sélection des équipes et avancez à l'écran de contrôle.

Sélectionnez l'équipe que vous souhaitez diriger en déplaçant le ou les indicateurs de contrôle de joueur vers la gauche ou la droite. Laisser le marqueur au milieu lancera automatiquement un match virtuel que vous pourrez uniquement visionner. L'écran de contrôle vous permet aussi de changer les maillots des équipes et d'ajuster les réglages du jeu.

Appuyez sur **X** pour changer le maillot de l'équipe que vous avez décidé de contrôler.

Appuyez sur **Y** pour passer à l'écran Réglages du jeu et ajustez les réglages du jeu tels que Stade, Difficulté, Durée du match, Horaire, et Conditions météo.

Une fois que l'équipe à contrôler, les maillots et les options ont été définis, appuyez sur **A** pour confirmer vos réglages et démarrer le match.

ENTRAÎNEMENT

Sélectionner pour voir les didacticiels, les règles en vidéo ou pour courir et vous entraîner.

- o Didacticiels - Sélectionnez le didacticiel du niveau que vous voulez aborder. Choisissez parmi les didacticiels Basique, Intermédiaire, Avancé ou Professionnel. Suivez les instructions à l'écran pour apprendre à maîtriser les commandes du jeu.
- o Règles en vidéo - Sélectionner pour voir une courte vidéo résumant les règles de l'Union du Rugby.
- o Courir - Sélectionner pour courir librement sur le terrain et vous exercer.

COMPÉTITIONS

Sélectionner pour jouer une World Rugby Championship, un Rugby 15, le Tri Nations, le Quad Nations, l'Euro Nations, le Euro Rugby Club Championship, la ITM Cup, l'Aviva Premiership Rugby, la Bledisloe Cup Series, le TOP 14 Orange, le RaboDirect PRO12.

Les joueurs ont le choix entre Continuer une compétition existante ou démarrer une Nouvelle compétition.

Continuer.

Sélectionner pour charger une compétition précédemment sauvegardée.

Nouvelle Compétition.

Sélectionner pour organiser une nouvelle compétition. Organisez votre compétition à partir de l'écran 'Gestion de compétition'.

Sélectionnez la compétition, la difficulté et la durée des matchs. Appuyez sur **A** pour avancer à l'écran de contrôle de l'équipe.

Sélectionnez-la ou les équipes que vous souhaitez contrôler durant la compétition. Appuyez sur **START** pour avancer au centre de décision de compétition.

Le centre de décision de compétition est le centre de contrôle de votre compétition. C'est ici que vous pouvez choisir de jouer un match, simuler un match, gérer votre équipe, voir vos adversaires et ajuster les réglages. Le centre de décision de compétition vous permet aussi de voir les classements et rencontres de la compétition.

- o Jouer match - Sélectionner pour jouer le prochain match de la compétition.
- o Simuler match - Sélectionner pour simuler votre prochain match dans la compétition. Une fois cette option choisie, le jeu simulera automatiquement un résultat.
- o Gérer groupe - Sélectionner pour gérer votre équipe, assigner un capitaine, assigner un buteur et permuter les joueurs. Vous accéderez aussi au Profil, aux Stats de la compétition et aux Stats des matchs.
- o Adversaire - Sélectionner pour voir l'équipe alignée par votre adversaire et ses statistiques.
- o Réglages - Sélectionner pour ajuster les réglages de difficulté et de durée des matchs.

MODE CARRIÈRE

Le mode Carrière vous permet de contrôler la destinée de votre propre équipe au cours de 13 saisons pleines de fureur. Vous pouvez choisir de participer en tant que club, aux matchs Internationaux, ou même les deux à la fois.

Les joueurs ont le choix entre Continuer une carrière existante ou démarrer une Nouvelle carrière.

Continuer.

Sélectionner pour charger une carrière précédemment sauvegardée.

Nouvelle carrière.

Sélectionner pour organiser une nouvelle carrière. Organisez votre carrière à partir de l'écran "Gestion de carrière".

Sélectionnez une équipe et les réglages de Mode de carrière tels que difficulté et durée des matchs. Appuyez sur **A** pour avancer à l'écran de sélection de l'équipe.

Sélectionnez les équipes que vous souhaitez contrôler en mode Carrière. Après avoir choisi les équipes, un écran de Tirage au sort des joueurs vous donnera la possibilité d'aligner des joueurs exceptionnels pour votre groupe. Appuyez sur **START** pour avancer ensuite au centre de décision de carrière.

Le centre de décision de carrière fonctionne de la même manière que le centre de décision de compétition, sauf que l'on y trouve en plus un onglet "Carrière". L'onglet Carrière vous permet de voir l'avancée de votre carrière à n'importe quel moment de la compétition.

JEU EN LIGNE

Le mode en ligne permet à 4 joueurs maximum en local de se connecter et de jouer contre 4 adversaires au maximum.

Choisissez parmi Match rapide, Classements, ou Match privé.

Match rapide.

Choisissez de jouer un Match rapide contre un autre joueur sélectionné au hasard.

Sélectionnez une équipe à contrôler durant le match rapide et appuyez sur **A** pour continuer. Une fois l'équipe sélectionnée vous passerez à l'écran de recherche où vous trouverez votre adversaire.

Appuyez sur **START** lorsque vous êtes prêt à jouer. Le match débute dès que les deux joueurs sont prêts.

Classements.

Sélectionner pour visionner les classements en ligne et les classements des matchs rapides.

Classements vous permet d'affronter d'autres joueurs selon les points remportés lors des victoires, défaites et nuls, ainsi que votre capacité à terminer les matchs en ligne.

Match privé.

Sélectionner pour jouer un match privé en ligne entre amis invités.

Choisir les options de match, dont le stade, la durée du match, l'horaire, et les conditions météo. Appuyez sur **A** pour continuer.

Vous pourrez ensuite sélectionner un ami à inviter au match privé.

Une fois l'invitation envoyée, choisissez une équipe à contrôler durant le match privé.

Une fois prêt, appuyez sur **START** et attendez que votre ami vous rejoigne et soit prêt aussi. Le match peut ensuite démarrer.

PERSONNALISER

Sélectionner pour personnaliser différents éléments du jeu tels que les joueurs, équipes et compétitions.

Joueurs.

Sélectionner pour créer un nouveau joueur ou modifier des joueurs existants.

- o Détails - Personnalisez le nom, l'âge, le pied d'appui, la nationalité, l'ethnicité, la position primaire, secondaire et tertiaire.
- o Attributs - Personnalisez la forme, la vitesse, l'accélération, l'agressivité, l'agilité, le dégagement par plaquage, le plaquage, la passe, la passe par plaqué, botter en jeu et en but, la saisie, la force, l'habileté mentale, le saut et la discipline.
- o Tête - Personnalisez crâne/cou, sourcils, yeux, joues, oreilles, nez, bouche et mâchoire.
- o Visage & cheveux - Personnalisez la texture du visage, le teint, la couleur des yeux, le type et la couleur de la protection de tête, la longueur des cheveux, la coiffure, la couleur des cheveux, la couleur et le style de la pilosité.
- o Corps - Personnalisez taille et poids, carrure, poitrine, estomac, hanches, définition musculaire, bras et jambes.
- o Accessoires - Personnalisez les protections des bras et jambes, le maillot, le club et les chaussures.

Équipe.


Sélectionner pour créer une nouvelle équipe ou modifier une équipe existante.

- o Détails - Personnalisez l'emblème de l'équipe, le nom de l'équipe, son surnom, votre nom officiel, le maillot primaire, le maillot alternatif et le stade d'accueil.
- o Attributs - Personnalisez le niveau d'attaque, de défense, de mêlée spontanée, de mauling, de mêlée et d'alignement.

- o Groupe - Personnalisez le groupe. Sélectionnez l'équipe de base et les joueurs de touche.

Compétition.

Sélectionner pour créer une nouvelle compétition ou modifier une compétition existante.

- o Sélectionner modèle - Sélectionnez un modèle sur lequel baser votre compétition. Utilisez l'une des compétitions existantes pour former les bases de votre propre compétition.
- o Définissez un nom, un logo et un trophée pour votre compétition.
- o Définissez le format, la structure des points et les équipes pour votre compétition.
- o Une fois que vous avez défini tous les réglages personnalisés de votre compétition, appuyez sur  pour sauvegarder la compétition.
- o Votre compétition personnalisée sera désormais disponible dans le mode Compétition.

AIDE & OPTIONS

Sélectionner pour voir les commandes, ajuster les réglages de jeu, de la caméra & des graphismes, du son ou voir les crédits.

- o Commandes - Sélectionner pour voir les commandes lorsque le ballon est en main, sans le ballon, de mêlée spontanée, d'alignement, de mêlée ou de maul.
- o Jouabilité - Sélectionner pour ajuster les réglages de jeu des blessures, hors-jeu, passes en avant, en-avant, frigo, expulsés, fatigue du joueurs, arbitrage vidéo et équipe favorite.
- o Caméra & graphismes - Sélectionner pour ajuster les indicateurs de joueur, replays, séquences vidéo, l'angle de la caméra, camera gloire mouvement de la caméra et gros plans.
- o Son - Sélectionner pour ajuster les réglages de volume des commentaires, du public, des effets, des voix des joueurs et de la musique.
- o Crédits - Sélectionner pour visionner les crédits du jeu.

MAGASIN RUGBY

La Magasin Rugby est l'endroit où les contenus débloqués de Rugby Challenge peuvent être achetés avec vos dollars Rugby.

Compléter des parties en ligne et hors ligne, compléter les didacticiels et créer des équipes et joueurs personnalisés vous rapporteront des dollars Rugby.

Une victoire, une défaite ou un résultat nul vous rapporteront différent montants en dollars Rugby. Une victoire rapportera plus tandis qu'une défaite rapportera moins.

Le montant total de dollars Rugby gagnés est affiché dans la Magasin Rugby.



CREDIT

SIDHE EXECUTIVE PRODUCER Andy Satterthwaite ASSOCIATE PRODUCER Luke Percy DESIGN VISION HOLDER Tyrone McAuley RESEARCH DESIGN & LIAISON Mark Davis LEAD GAME DESIGNER Jon Brown SENIOR GAME DESIGNERS Robert MacBride, Dan Smart, GAME DESIGNER Daizong Gong LEAD PROGRAMMER Robert Harrison SENIOR PROGRAMMERS Cameron Hart, Ismael Noche Navarro Joe O'Sullivan, Lloyd Weehuizen PROGRAMMERS Mark Barrett, Aaron Brown, Glen Corby, Jordan Ewen Roy Lye, Andrew Pahrutu, Vaughan Sanders, LEAD GRAPHICS PROGRAMMER Kester Maddock SENIOR GRAPHICS PROGRAMMER Alan Chambers GRAPHICS PROGRAMMERS Owen Angell, Robert Cannell Rob Green, Tobias Köppen, Ramon Steenson LEAD ANIMATION PROGRAMMER Charles Baker ANIMATION PROGRAMMER Vinod Melapudi LEAD UI PROGRAMMER Dale Smith UI PROGRAMMERS Joshua O'Connor, Andrew O'Neil, Sungkono Surya Tjahyono, Tyler (Kyung Jean) Yang, Shady El Mously ASSOCIATE ART DIRECTOR E'van Johnston LEAD ARTISTS Jamie Churchman, Duncan Withers SENIOR 3D ARTISTS Dan Allsop, Adrian Denne, Petr Pechar, Dale Pugh, Andrew Stairs, 3D ARTISTS Mike Clephane, Shem Dawson, Aaron Hunwick, Leighton Milne, Chris Nirenberg, Tom van de Wijdeven ADDITIONAL 3D ART Amber Conway, Nathan Rattray TEXTURE ARTISTS Sarah Dixey, Andrew Leck Anthony Lee, Stephen Schulze LEAD ANIMATOR Mark Cuthbert SENIOR ANIMATOR Reagan Morris ANIMATORS Simon Dasan, Stephen Fleet LEAD VISUAL EFFECTS & CINEMATICS ARTIST Michael Cosner SENIOR CINEMATIC ARTIST David Alve VISUAL EFFECTS ARTIST Ivan Khmel LEAD UI DESIGNER Grant Robinson SENIOR UI ARTIST Nathan Rattray UI ARTISTS Dan Adams, Mike Chu AUDIO DESIGN Jeremiah Ross ADDITIONAL MUSICIANS Jake Edwards (Guitar), Dan Smart (Drums), Matt Tui (Bass), LEAD TECHNICAL ARTIST Keir Rice, SENIOR TECHNICAL ARTIST Jon Thorsen TECHNICAL ARTISTS Juliann Lum, Damon Smith LOCALISATION MANAGER Andy Macoy USER EXPERIENCE EXPERT Hadley Bellam QA MANAGER Stephen Woodward QA LEAD Simon Westenna SENIOR QA ANALYSTS Shannon Feldwick, Dwayne Kirkwood, QA ANALYST Hayden Turnbull MANAGING DIRECTOR Mario Wynands TECHNICAL DIRECTOR Stu Sharpe CREATIVE DIRECTOR Stuart Middleton ART DIRECTOR Peter Freer CREATIVE RESOURCES DIRECTOR Stacy Longstreet, INFRASTRUCTURE DIRECTOR Tyrone McAuley CHIEF FINANCIAL OFFICER Neil Gash BUSINESS DEVELOPMENT EXECUTIVE Jos Ruffell COMMUNITY MANAGER Camilla Koutsos MARKETING & COMMUNICATIONS MANAGER Sean Kauppinen LEGAL COUNSEL David S. Rosenbaum HUMAN RESOURCES MANAGER Brett Ross CHIEF STRATEGY OFFICER Bob Wallace IT SUPPORT Elliot Gardner SYSTEMS ADMINISTRATOR Nic Scott, **MOTION PERFORMERS** Jonah Lomu, ALL BLACKS Aaron Cruden, Hosea Gear, Neemia Tialata, Victor Vito, WELLINGTON LIONS, Hayden Cripps, Jacob Ellison, Rodney So'oialo OLD BOYS UNIVERSITY Steve Akauola, Mitchell Andrews, John Bell, William Davies Thomas Fleming, Simon George, Mathew Gordon, Travis Graham, Jesse Johnson, Ian Kennedy, Andrew McWhirter, Jeremy Newell, Christopher Noakes, George 'Titapu' Palrama-Lewington, Michael Scott Tupou Sopoaga, **ADDITIONAL MOTION PERFORMERS** Jed Brophy, Greg Ellis, Luke Hawker, Grant Roa Fiso Siloata, **VOICE TALENT COMMENTARY** Grant Nisbett, Justin Marshall, **COMMENTARY RECORDING** STL Audio www.stludio.co.nz REFEREE Dan Kershaw, Garratt Williamson **CONSULTANTS** RUGBY LEGEND Jonah Lomu RUGBY UNION CONSULTANTS John Furlong, Paddy Gough, Dave Loveridge, Dave Stewart **EXTERNAL CONTRACTORS** TEAM & COMPETITION LOGOS Mike Schley FONTS Typodermic Fonts www.typodermicfonts.co.nz ADDITIONAL ART Ladyluck Digital Media Harsh Borah, Shane Warild TRANSLATORS Anne Fontaine (French), Sibilla Paparatti (Italian), Mariana Lazzaro Salazar (Spanish) **PHOTOGRAPHY** ACTION PHOTOGRAPHY Action Photographics, Colin Whelan Alphapix John Cowpland Photosport NZ www.photosport.co.nz William Booth, Dave Lintott Slattery Media Michael Willson, N. Eric Heath, Kristina Soljo STADIA PHOTOGRAPHY Daniel Kajfes, Dwayne Kirkwood, Tane Lye, Neil Naujok, Nathan Rattray, David Robles **ANALYSIS OF COMPETITION** Video Production & Post Production supplied by Spark Productions **EDITING** Isaac Spedding, **GRAPHIC DESIGN** A ASSISTANT Aaron Ly **THANKS & VIDEO SUPPORT** Dave Alve, Micheal Cosner, Marc Weakley (Cereal TV) **AUDIO SUPPORT** Jeremiah Ross **THE BLOG** www.hes.net **MANAGING DIRECTOR** Sebastian Giampaolo **EXECUTIVE PRODUCER** Andrew Lavorgna **PRODUCTION** Elizabeth Risteski **MANUAL DESIGN** Daniel Kajfes **PACKAGING DESIGN** Wayne Hazel **VIDEO SUPPORT** Derek Amarasingham, Jack Chen, James Dickens, Billy Foster, Ben Howse, Shea Lees-Thomas, Colin Leung, Arthur Mak, Lawrence Paulraj, Wilson Poon, Ciro Sotomonte, Renee Tondut **AUSTRALIAN RUGBY UNION** www.rugby.com.au **LICENSING MANAGER** Sally Christiansen **LICENSING EXECUTIVE** Elizabeth James **NEW ZEALAND RUGBY UNION** www.nzrugby.co.nz **LICENSING PROGRAMME MANAGER** Nikki Burgess **VELOCITY BRAND MANAGEMENT AUSTRALIA** www.velocitybrandmanagement.com **MANAGING DIRECTOR** James Ashworth **VELOCITY BRAND MANAGEMENT NEW ZEALAND** www.velocitybrandmanagement.com **LICENSING MANAGER** Anne Louise Williams **LICENSING COORDINATOR** Sam Day.